13th Age

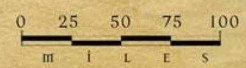
ATLAS


The Frost Range
Imp
Balor
Dragon Wood
Starport
The Green Star
Moonwreck
Northern Colossus
Oldwall
Migration Routes of the Koru Behemoths
Hammer Falls
Forge
Nomad
Cairnwood
Foothold
The Undermarch
Hell Marsh
Torin's Glory
Lake Hope
Calamity
The Fangs
Anvil
The Stalking Trees
Jedna's Folly
Fairwind Sound
Sun Falls
Bitterwood
Giantwalk
High Dock
First Triumph
Glitterhaegen
Shadow Port
Omen
Necropolis
Azure Bay
The Spray
Axis
Sword Point
Bronze River
The KneeDeep
Pocket Bay
The Demon Coast
Horizon
Gorogan's Maw
Golden Citadel
Dire Wood
Migration Routes of the Koru Behemoths
Giantwalk
The Abyss
Innocence Falls
The Red Wastes
Cloudhome
Lost River
Magma Keeps



The Dragon Empire

Archmage
Crusader
Diabolist
Dwarf King
Elf Queen
Emperor
Great Gold Wyrm
High Druid
Lich King
Orc Lord
Priestess
Prince of Shadows
The Three
Settlement
Town
City
Capital
Fort
Ruin
Hellhole
Volcano
Road





Обзор мира

Три мира

Этот мир состоит из трёх обширных царств — земли, нижнего мира и верхнего мира.

Земля

Люди живут на земле — большом плоском диске, со всех сторон окруженном океаном. Самые важные и цивилизованные части земли, близ её центра, это Драконья Империя и прилегающие территории. Со всех сторон их окружают ужасы и опасности, но Император, Архимаг, Жрица, Великий золотой ящер и Черный рыцарь чаще всего охраняют большую часть населения Империи. Королева эльфов защищает свой народ в лесах и диких землях, как и Король Дворфов в нижнем мире.

На карте изображена только земля. Карты нижнего и верхнего миров совсем другие.

Нижний мир

Под землей расположены бесчисленные туннели, залы, реки и озера — обитель дворфов, тёмных эльфов и бесчисленных чудовищ. Часть нижнего мира находится под контролем дворфов и тёмных эльфов, другими частями управляют мерзкие существа, но в основном это дикий мир. Король дворфов объявил весь нижний мир своими владениями, но это скорее его намерение, чем факт. Карты нижнего мира могут надежно указать несколько определенных мест, таких как Трон-под-горой, но в основном исследователям приходится полагаться только на себя. Нижний мир постоянно меняется — новые проходы открываются, а старые закрываются. Время от времени из глубин с рёвом поднимаются живые подземелья; если их не убить, они вырываются на поверхность.

Верхний мир

Высоко над землей расположен верхний мир, облачное царство. Облака могут поддерживать вес и в этом мире живут разные существа, все без исключения весьма страшные. Тут и там среди облаков плавают летающие горы, а также города штормовых и облачных великанов и драконов. Все могучие летающие существа отправляются в верхний мир, когда пересекают большие расстояния. Башня Архимага и Собор Жрицы волшебным образом простираются в верхний мир и склонные к авантюрам смертные могут попасть в него, взобравшись на некоторые горы.

Кратко о географии

Следует упомянуть, что перед вами (*смотри разворот*) неполная карта. Конечно, в таком масштабе невозможно указать все мелкие города, деревни, руины и подземелья. То, что изображено как сплошная равнина или лес, вполне может включать в себя массу интересных, опасных и удивительных вещей. Здесь же мы говорим о наиболее крупных и заметных.

Семь городов

На побережье Серединного моря расположены семь великих городов. Между ними можно быстро и просто передвигаться на корабле, сложнее по земле. Каждым городом, по крайней мере номинально, правит имперский губернатор. Чуть дальше они будут описаны подробнее, а пока — краткое описание, с указанием его «прозвища», ключевых характеристик и икон, обладающих в нем наибольшим влиянием.

- **(Axis) Ось:** Город мечей; слава, статус, дворцы, арены, война; Император, Чёрный рыцарь Великий золотой ящер.
- **(Concord) Согласие:** Город шпилей; нелюдские расы, Королева эльфов, Король дворфов.
- **(Drakkenhall) Драккенхол:** Город чудовищ; монстры, руины, интриги; Трое.
- **(Glitterhaegen) Глиттерхейген:** Город золота; коммерция, преступность, богатство; Князь теней, Император, возможно Король дворфов.
- **(Horizon) Горизонт:** Город чудес; магия, тайна; Архимаг.
- **(New Port) Новый Порт:** Город надежд; возможности, надежда, перемены, шансы; все иконы в игре…
- **(Santa Cora) Санта-Кора:** Город богов; святость, Собор; Жрица.

Безумные, злые и опасные

В число наиболее опасных мест в мире входят The Abyss (Бездна), The Fangs (Клыки), Gorogan's Maw (Гороганова Пасть), Hellholes (Адские бездны), Hell Marsh (Адова топь), Iron Sea (Железное море), Omen (Знамение), Red Wastes (Красные пустоши) и Sea Wall (Морская стена).

Предполагается, что в большинстве кампаний это будет окружение *героического* (5-7) и *эпического* (8-10) этапов; это не те места, где персонажи *авантюрного* уровня (1-4) могут надеяться долго прожить.

Странные и чудесные

В числе странных и удивительных мест стоит назвать Cathedral (Собор), Cloudhome (Облачный дом), The Court (Двор), High Dock (Высокий док), Koru Behemoths (Исполинов Кору), Koru Straits (Пролив Кору) и Starport (Звездный порт).

Центры власти икон

Основная власть икон сосредоточена в The Abyss (Бездне), Axis (Оси), The Court (Дворе), Drakkenhall (Драккенхоле), First Triumph (Первом триумфе), Forge (Горне), Glitterhaegen (Глиттерхейгене), Hell Marsh (Адовой топи), Horizon (Горизонте), Necropolis (Некрополе), Santa Cora (Санта-Коре), Shadow Port (Порту теней) и в Wild Wood (Диком лесу).


ferdinandladera.deviantart.com

The Abyss (Бездна)

Этот разлом двести миль длиной открылся в прошлую эпоху, когда махинации Демонессы позволили могучему исчадию прорваться в этот мир. Демоны полились из Бездны, пока Великий золотой ящер не пробился до её дна и не связал врата собственным телом. Теперь Золотой ящер стал живой печатью. Его присутствие не даёт величайшим из исчадий войти в мир. Младшие демоны, которым иногда удаётся проскользнуть через небольшие трещины, остаются в Бездне, удерживаемые магией Ящера, а не его физическим присутствием. Время от времени демон вырывается из под магии Великого золотого ящера, а иногда его вытаскивает маг или чародей.

В длину Бездна составляет двести миль и от одной до пяти в ширину. Летающие обломки скал соединяются над ней в острова, которые служат основанием для тех немногих мостов, что её пересекают, а также фундаментами местных поселений — как демонических залов, так и немногочисленных монастырей и сторожевых башен, разбросанных поверху.

Anvil (Наковальня)

Наковальня — это форт дворфов. В прошлом тех, кто здесь жив`т, главным образом интересовала борьба с великанами, устраивавшими нападения на север с горного хребта, названного в их честь (Тропа великанов). Сейчас это место могло бы помочь в обороне против серь`зной атаки демонов из Адовой топи или орочьего вторжения с Севера. Но в данный момент такого рода активная оборона маловероятна, поскольку дворфы по уши заняты тем, что пытаются сохранить открытым Нижний тракт в нижнем мире между Наковальней и Горном.

Axis, City of Swords (Ось, город мечей)

Столица Драконьей Империи находится в кратере погасшего вулкана. Обломки стен кратера возвышаются над городом. Им придано подобие огромных драконов, и они полны войск, тайных туннелей и магических защитных средств. В самых верхних шпилях города и на волшебных облаках над ним обитают три или четыре дюжины драконов — оставшиеся от армии металлических драконов, которой Великий золотой ящер одарил первого Императора, чтобы помочь тому победить Короля-Лича.

Ось — это город чудес, военной силы и кровавых состязаний. Гладиаторские игры, стычки благородных домов и срежиссированные священные войны оттачивают боевой дух империи, построенной на завоевании.

Арены

На городских аренах проходят самые разные представления, игры и кровавые состязания. Единственное неизменно исполняемое правило заключается в том, что истинным драконам запрещается принимать участие в играх. Истоки этого древнего закона теряются в веках, но он кажется достаточно мудрым, чтобы каждый Император следил за его исполнением

Дворцы

Просителям стоит попадать в центральный императорский дворец, Тронхольд, влетая через огромные арки. Любой, кто вынужден шагать по винтовым лестницам с нижних уровней считается низкорожденным и недостойным внимания.

В городе сокрыто много тайных дворцов Императора: от Дворца Войны (в основном трофеи и генералы) до Садов Наслаждений. Некоторые говорят, что дворцы меняют своё положение и суть, но кто может это знать?

The Blood Wood (Кровавый лес)

Лес, который отделен от Дикого леса и прижимается к Морской стене называется Кровавым лесом. Хотя Империя этого не признает, существа, подвластные Верховной Друидке, выходят из Кровавого леса, чтобы активно защищать от монстров Железного Моря лесное побережье. Хотя эта часть Морской стены находится в плохом состоянии и не имеет столь серьёзного гарнизона, отряды из леса постоянно наносят удары по чудовищам и не дают им проникнуть в Империю.

The Cathedral (Собор)

Святилище Жрицы

На земле древних традиций и потрёпанных временем городов есть нечто очень новое под солнцем: Собор Жрицы. Это основательное многостороннее сооружение вздымается в небеса, скрываясь из глаз, а внутри представляет собой лабиринт проходов, святилищ, часовен и залитых солнцем внутренних дворов высоко над землей.

В Соборе представлены все боги, которых Жрица считает достойными поклонения. Постоянно проводящиеся здесь ритуалы эхом отдаются в храмах и часовнях по всей империи, укрепляя и объединяя её. Любой последователь Жрицы надеется когда-нибудь помолиться в Соборе.

Собор не завершен — Жрица постоянно добавляет все новые и новые проходы, храмы и прочие сооружения. Говорят, что часть из них ведет в Верхний мир, а то и в иные планы существования.

Собор породил искусство «кафедромантии» — особый вид гадания, когда верующий в поисках ответа на свой вопрос просто бродит по Собору и находит искомое в священных местах, куда занесёт его судьба.

Cloudhome (Облачный дом)

Большинство замков и городов в облаках перемещаются по воле ветра, но с Облачным домом всё не так. Западные пики гор, известных как Тропа великанов постоянно затянуты облаками и штормовыми тучами. На этих облаках живут великаны, которые охотятся на горах внизу.

К западу и к югу от Облачного дома расположено много вулканов, пепельные султаны которых вздымаются к облакам как винтовые лестницы. Здесь живут огненные великаны.

Concord, City of Spires (Согласие, город шпилей)

Согласие это смесь из шпилей высших эльфов, лесов, резных дворфских твердынь, полуросличьих нор и мест настолько диких, что их уже трудно назвать даже садами.

Эльфы, дворфы и прочие нечеловеческие расы - знакомое зрелище в Драконьей империи, хотя в ней и доминируют люди. Но в Согласии в основном обитают не люди и они построили общество не похожее ни на какое другое в Империи или иных королевствах. Император, Королева эльфов и Король дворфов не в восторге от граждан Согласия, но пока что эксперимент не вышел за стены города.



wojciechdziadosz.deviantart.com

The Court (Двор)

По-эльфийски изначальным названием двора Королевы эльфов было «Первый двор единого эльфийского народа». В наши дни это название используется куда как редко. Эльфы называют место, откуда правит Королева эльфов Двором или Звёздным двором.

Двор можно найти где-то в холмах и долинах Леса Королевы, к югу от северных гор, к востоку от варварских земель и к северу от Срединного моря. Ближайший город — это Согласие. Не эльфу почти невозможно найти Двор. Убранство Двора меняется вместе с модой. А сама Королева неизменно остаётся непредсказуемой.

The Dire Wood (Лютый лес)

Дворяне из Оси ездят сюда охотиться на невероятных размеров вепрей и иную дичь, которая возможно (а возможно и нет) подверглась мутациям по вине магов Горизонта, считающих этот лес своей военной лабораторией.

Drakkenhall, City of Monsters (Драккенхол, город чудовищ)

Четыреста лет назад этот город назывался Высокая Скала. Могучая защитная магия его стен была направлена на пролив Кору и отразила как минимум четыре серьезных вторжения, которые могли бы обрушиться на Империю, обойдя магию, охраняющую Срединное море.

Четыреста лет назад город пал — из-за атаки чудовищ или из-за предательства. Триста лет город лежал в руинах. А затем Синяя Драконесса — чародейка и заговорщица, с полулегальным статусом в Империи — объявила город своим. На руинах Синяя возвела город, где приветствуют как граждан Империи, так и чудовищ, которым в обычных городах совсем не рады.

Западная часть города всё ещё в руинах и неясно, будет ли Синяя заниматься её восстановлением. Также неясно, разделяют ли взгляды Синей на город Красный и Черная. Они вроде бы не намерены разрушать город, но в то же время не видят ничего дурного в том, чтобы уничтожить некоторых его жителей.

В Драккенхоле некоторые расы, традиционно считающиеся чудовищами, монополизировали некоторые роли в городе. К примеру Гоблинский Рынок знаменит своими сделками, кражами и раскаянием покупателей. Во главе тайной полиции Синей предположительно стоит огр-маг.

Орки это отдельный разговор. Синяя не имеет ничего против полуорков и не питает никаких иллюзий насчет орков. Говорят орков никогда не пускают в Драккенхол. Возможно даже, что это правда.

The Fangs (Клыки)

Некоторые чудовища, которых Благословенный Император вынудил бежать из Серединного моря, предпочли направиться в реки и болота, впадающие в него, а не в Железное море. Многие сахуагины с отмелей поселились район группы средних размеров рек, которые раньше называли Персты. Теперь они известны как Клыки.

Предполагается, что Срединное море защищено от набегов сахуагинов, но несколько кораблей исчезли без всяких объяснений и большинство капитанов предпочитают на всякий случай держаться подальше от берегов, когда проходят Клыки.

The First Triumph (Первый триумф)

За последние несколько лет Чёрный рыцарь добавил три звезды на свое боевое знамя, по одной за каждую покоренную адскую бездну. Что удивительно, первая из покоренных им адских бездн была и самой большой и теперь в ней расположен неприступный форт самого Чёрного рцыаря, именуемый Первый триумф.



ralphhorsley.deviantart.com

Захватывая адские бездны, он также берет под контроль тамошних демонов, которые медленно умирают, но остаются до конца верны новому повелителю. Эти инфернальные стражи ужасны, но не идут ни в какое сравнение с избранными паладинами, которые командуют фортами, построенными в завоеванных твердынях врага.

Flying Realms (Летающие царства)

Где-то над Драконьей империей, в Верхнем мире, постоянно двигается немалое количество летающих царств. Некоторые пришли из иных миров, некоторые из мест, не указанных на карте, иные были созданы Архимагом, Тремя, Князем теней или амбициозными магами Горизонта (с разной степенью успешности). Это могут быть огромные летающие корабли, парящие острова, исполинские конструкции и многое другое.

Forge (Горн)

Изначально дворфы жили под землёй, в глубинах Нижнего мира. В то время им принадлежали все земные богатства и они помнят эти времена, как Золотой Век.

После долгих и ожесточённых войн с эльфами, в ходе которых глубины были отравлены чем-то, что сводило с ума и тех и других, дворфы даже после заключения мира не смогли вернуться назад. Теперь они живут ближе к поверхности и крупнейшее из таких поселений это Горн. Из него Король дворфов правит своим народом.

The Frost Range (Инеистый хребет)

На этих высоких горах обитают инеистые великаны, ледяные черви, племена варваров и постоянно множащаяся популяция орков. До недавнего времени они накатывались с севера на теплые южные земли импульсивной и неэффективной толпой. Но когда Вождь орков обучит их в подземельях и научит наступать многотысячной ордой…

The Glitterhaegen, City of Coins (Глиттерхейген, город монет)

Если у всего на свете и правда есть своя цена, то именно в Глиттерхейгене вы найдёте кого-то, кто готов взять ваши деньги. Здесь купеческие гильдии имеют больше власти, чем имперский губернатор, а воровские процветают, несмотря на постоянные попытки их разгромить.

Крайне важными факторами в становлении богатства Глиттерхейгена стали близость к Горну и к Порту теней. Дворфы предпочитают торговать здесь, вместо того, чтобы пускать к себе под гору каких-то чужаков. Порт теней, в свою очередь, обеспечивает торговлю тем, чем слишком рискованно торговать в самом Городе монет. Всем выгодно, все при деле…

Golden Citadel (Золотая цитадель)

Некогда твердыня Великого золотого ящера, расположенная между Горизонтом и Санта-Корой, Золотая цитадель, ныне лежит в руинах. Её разрушили столетия, прошедшие с тех пор, как Золотой ящер бросился в Бездну. Паладины Золотого Ордена совершают сюда паломничества, напоминающие священные войны, периодически очищая руины от чудовищ. Однако восстановить её ещё ни у кого не получалось. Частично причиной тому противодействие Троих, частично — то, что Великий золотой ящер повелел своим последователям рассеяться по миру, а не оставаться вблизи Бездны.

Gorogan's Maw (Гороганова пасть)

Исполинский демон Гороган вырвался здесь на поверхность из Бездны, прежде чем Великий золотой ящер смог запечатать проход. Какая-то магия или удача икон или героев обратила его в камень, прежде чем он смог уничтожить мир. Тело Горогана находится под землёй, но голова частично выступает на поверхность. Из его брюха через рот и глазницы в мир лезут демоны. Здесь часто можно встретить Демонессу, хотя неясно скорбит ли она по Горогану, или её забавляет его труп.

The Grey Towers (Серые башни)

Серые башни — это древние руины высших эльфов, захваченные Железным морем и местными мародёрами. Говорят, что под ними в тайных пещерах под скалами, которые Железное море еще не пожрало, спрятаны волшебные корабли.

Hellholes (Адские бездны)

Адские бездны — это области размером с деревню или с город, превращённые Демонессой в буквальный ад на земле. Большинство простых людей знает, что они опасны, их лучше не трогать и даже издалека в ночном небе они светятся оранжевым и тошнотворно-пурпурным.

Большинство демонов удерживается внутри и не могут покинуть адскую бездну. Демонов, попавших в места поблизости, может засосать в нее. Поэтому территория вокруг адских бездн, как ни странно, в основном свободны от прямого влияния демонов.

Их происхождение спорно — кто-то считает что Демонесса специально создает их, а кто-то — что это побочные эффекты демонической силы, частично вышедшей из под её контроля.

Внешний вид каждой адской бездны может быть весьма индивидуален, не говоря уже о том, что они подвержены постоянным переменам.

Также стоит упомянуть, что попасть в адскую бездну гораздо проще, чем из неё потом выбраться.

Hell Marsh (Адова топь)

В болотах к западу от Наковальни правит Демонесса. Часть болот более-менее нормальна, но здесь столько адских бездн, что в большинстве своем болота просто источают демоническую энергию. Чем глубже заходишь, тем опаснее всё становится. Чем чаще сюда приходишь, тем более странным всё становится. Но может быть меняешься ты, а не местность?

Highdock (Верхний док)

Этот небольшой горный хребет, отходящий от Тропы великанов, привлекает и порождает летающие царства. Откуда бы не явилось и кем бы не было создано летающее царство, оно неминуемо на мгновение, на неделю, на год, но остановится у пиков и перевалов, известных как Верхний док

Horizon, City of Wonders (Горизонт, город чудес)

Горизонт — это волшебный город, где велико влияние Архимага. В нем размещаются несравненно богатые библиотеки магических знаний, маги корпят над таинственными исследованиями и соперничающие магические гильдии состязаются во всех направлениях магического искусства. Вместо высоких башен Согласия здесь чаще можно видеть летающие здания и парящие силовые помосты.

Iron Sea (Железное море)

Некогда Железное море было обычным океаном. Вдоль его берегов в изобилии встречаются руины замков, городов и рыбацких деревень. Теперь оно стало непреодолимым барьером, населенным мутантами, демонами и чудовищами. На берегах Железного моря нет городов — лишь руины. В водах Железного моря никто не ловит рыбу — рыбаки направляют свои лодки в Серединное море. Железное море — это тёмная ужасающая бездна, извергающая монстров, которые наносят больше опустошений, чем цунами.

The Isle of Fire (Остров огня)

Эльфы называют этот остров словом, которое на их языке означает *Творец*. Возможно этот остров — часть некого плана Королевы эльфов по умиротворению северного океана.

Jedna's Folly (Безумство Джедны)

Стремнины между Бедой (Calamity) и Серединным морем получили свое название от имени дворфки, преодолевшей их в смехотворном аппарате, который вызывает у дворфов одновременно чувство гордости и стыда. Истории расходятся в том, выжила ли Джедна после этой поездки. До сих пор ведутся дебаты каким именно был аппарат Джедны, и почти каждый год кто-нибудь с разной степенью успеха пытается повторить её путь.

The Knee Deep (Поколенное болото)

На западной оконечности Тропы великанов находится Поколенное болото, названное так, потому что для великанов оно представляет собой мелкое неудобство, и они ходят прямо через него. Для всех остальных всё не так просто, тем более что местные гигантские насекомые, немедля набрасываются на всех, кто там пролетает.

The Kore Behemots (Исполины Кору)

Исполины Кору — это широко разбросанная популяция примерно 12-20 исполинских восьмилапых существ, оставшихся с рассвета мира. Они напоминают помесь слона и черепахи, но каждый из них рос по разному и менял форму своего панциря так, как считал необходимым, поэтому все они не похожи друг на друга. Исполины настолько велики, что очень сложно составить мнение об их внешнем виде, поскольку одновременно его можно рассмотреть лишь с одного угла.

По никому непонятным причинам Кору всегда путешествуют против часовой стрелки, входя в Империю чуть севернее Поколенного болота и уходя немного выше Инеистого хребта. По пути они питаются источниками предвечной энергии, невидимыми для обычных существ.

На их спинах обитают поселения и кланы, и обычно у них хватает ума жить так, чтобы не мешать исполинам, давшим им приют. Никто в здравом уме не рискует пытаться влиять на путь исполина Кору и легенды гласят, что у них есть способы уничтожить тех, кто нарушает это табу.

Отношение к ним разное — естественно никому не придет в голову построить ферму, стену или замок на пути миграции исполинов Кору, но в некоторых местах их появление стало праздником и знаковым событием. Возьмем к примеру...

Koru Straits (Пролив Кору)

Место где Железное море соединяется со Серединным знаменито тем, что именно здесь исполины Кору ныряют в канал и переплывают его. Паломники и туристы со всей Империи стараются так подгадать свой визит в Драккенхол, чтобы оказаться там как раз тогда, когда исполин будет отряхиваться, выйдя из воды. Более склонные к авантюрам личности переплывают на мыс Грома, чтобы посмотреть на это с гораздо более опасного южного берега пролива.



coconutmilkyway.deviantart.com

The Lost River (Потерянная река)

Местность к юго-востоку от Горизонта раньше была лесистой. Лес вспыхнул, когда появилась Бездна и догорел, когда Красный дракон разобрался с демонами, которых не смог сдержать Золотой. Старое имя реки ныне забыто, а водопады, низвергающиеся все глубже и опаснее в Бездну получили имя водопадов Невинности.

The Magma Keeps (Твердыни Магмы)

Этот регион представляет собой серию вулканов и лавовых полей, населенных огненными великанами и их прислужниками. Каждую пару веков Император и великаны, почти одновременно решают, что противоположной стороне пора преподать урок. Результаты бывают разные, но пока что вулканы не распространились за Тропу великанов. Это может измениться.

The Midland See (Серединное море)

Пока Император сидит на Троне Великого дракона Серединное море останется мирным. Давным-давно Император утихомирил море, которое тогда именовалось Штормовым. Жители Империи спокойно плавают по нему, обогащая города за счет торговли и рыболовства. Не так давно Архимаг улучшил его течения и ветра, сделав путешествия еще более надежными и быстрыми.

Время от времени часть былой бурности возвращается, и тогда шторма проносятся по всему морю, заставляя корабли поспешно скрываться в портах. Однако этому всегда предшествует огромное чёрное облако, собирающееся над центром региона. Лишь очень плохой моряк пропустит этот знак, и лишь совсем отчаянный путешественник его проигнорирует.

Верховная друидка ненавидит то, что море «заковали в цепи» и не делает секрета из того, что по её мнению эти цепи скоро будут разорваны.

Moonwreck (Лунокрушение)

Некоторые говорят, что это месиво из тундры и бесплодных земель — поле битвы Короля-чародея с Белым. Другие — что здесь луна остановилась по пути в небо. Есть и те, кто связывает эти две легенды воедино. Остаточная магия и туннели скрывают гораздо больше населения, чем кажется на первый взгляд. Для чародеев это место великой магической силы. Маги его ненавидят.

Necropolis (Некрополь)

Дворец бывшего Короля-чародея был возведён на острове в море, что в те времена называлось Штормовым. После того как Драконий император убил Короля-чародея, сровнял с землей его дворцы и воздвиг новую столицу, Ось, на восточном побережье моря, остров десятки лет оставался в запустении. Когда проявилась сила вернувшегося Короля-лича, остров породил огромные мавзолеи и кладбищенские катакомбы.

Как и все другие древние кладбища разбросанные по всему миру, могилы на острове требуют постоянных ритуалов и жертв, чтобы не дать им извергнуть из себя чудовищные орды нежити. Методом проб и ошибок имперские Хранители могил выяснили, что могилы на острове, получившем имя Некрополь, можно поддерживать в спящем состоянии, если регулярно приносить жертвы вокруг внешнего круга острова.

История показала, что если порядок жертвоприношений нарушается, нежить в огромных количествах пересекает океан и выходит на берега Серединного моря.

New Port, City of Opportunity (Новый порт, город надежд)

Это самый новый из городов Империи, то есть ему всего 200-300 лет. Считается, что его основали бежен-



lensar.deviantart.com

цы из Драккенхола, когда в том поселились чудовища. Новым портом правит имперский губернатор, но правление его не слишком устойчиво. Некой единой силы, влияющей на город, пока что не появилось.

Nomad (Кочевье)

Этот палаточный город расположен примерно на пересечении растоптанных остатков Старой стены и тропы исполинов Кору. Когда кто-то из кору проходит здесь, жители Кочевья снимают свои дома и уходят с его пути.

The Northern Colossus (Северный колосс)

В десять раз больше любого великана, эта исполинская статуя воина из мрамора и гранита сидит на горе, на границе одного из перевалов, которые Империя и варвары используют для вторжений на территорию друг друга.

Северным колоссом его называют только говоря с представителями других культур. Все приписывают создание колосса себе и называют его по своему. У дворфов он зовется Стражем молота, эльфы называют его Звёздным хранителем, а Император заявляет, что его создал первый Драконий император и что он владеет тайным именем, который им управляет.

Как бы то ни было, магия колосса по крайней мере частично еще активна: пару десятков лет назад он перешел на другой хребет у другого перевала и снова сел там.

The Oldwall (Старая стена)

Это остатки древней оборонительное системы, пересекающей горные хребты к северу от Драконьего леса. Никто точно не знает, кто её воздвиг или против какого врага. Хотя частично её разрушили лавины и снег, а также варвары и сторонники Верховной друидки, местами она осталась невредимой. Картографы давно бросили попытки наносить её на карты, поскольку, похоже, она сама себя восстанавливает.

Omen (Знамение)

Гигантский остров в центре Серединного моря раньше был гораздо меньше. Бывший административным центром Короля-чародея, он зарос лесами и джунглями, когда Драконий император умиротворил воды. Потом на его поверхности без всякого контроля стали возникать живые подземелья.

Здесь постоянно идет борьба за власть между повелителями разных подземелий и руин. Некоторые считают, что Вождь орков явился именно отсюда.

Бывший Король-чародей, ныне Король-лич, не имеет здесь власти. Более того, нежить это единственные чудовища, которые здесь никогда не встречаются.

The Queen's Wood (Лес Королевы)

Это эльфийский лес, раскинувшийся на реках и холмах к северо-востоку от Серединного моря. Раньше здесь вместе жили все три ветви эльфийского народа. Подобная гармония всё ещё кое-где сохранилась, но стала редкостью. Сейчас большая часть леса пустует или заселена одной или двумя ветвями эльфов. В отличие от других эльфийских лесов, Лес Королевы сохранил былое великолепие окраски листвы — символ эльфийского единства: буйство листьев цвета серебра, золота и индиго.

Здесь расположен Эльфийский двор, который магическим образом передвигается по этой области. Найдя его раз, можно не найти его потом. Однако эльфы и те, кто обладает связью с Королевой, обычно могут прочитать знаки и пройти по спиралями силы, ведущим к нынешнему местоположению двора.



carloscara.deviantart.com

The Opals (Опалы)

Так называется группа волшебных озёр, разбросанных по Лесу Королевы. Для тех, кто туда приходит иногда они становятся раем, а иногда адом. В любом случае они безумно прекрасны.

Proudfort (Форт Гордый)

Форт Гордый был имперским аванпостом в холмах близ Морской стены на юге. Два года назад весь легион, расквартировавшийся там, был уничтожен в ходе нападения драконов, которое, возможно, возглавлял сам Красный. В Империи существуют разногласия о том, что же там произошло и экспедиции, отправлявшиеся туда сталкивались с разного рода сопротивлением, не только с драконами.

The Red Wastes (Красные пустоши)

Далеко на юге, за Бездной, земля превратилась в красную пыльную пустошь, знак разрушительной мощи Красного дракона на пике его силы.

Так скажет вам Империя. Но орки и чудовища обитающие в Красных пустошах процветают благодаря магии, изливающейся из Бедны.

Дороги

Речь здесь пойдет о дорогах вообще. Большая часть крупных трактов были построены ещё во времена Короля-чародея и соединяли семь крупнейших городов. На западе, возле столицы, они сохранились относительно неплохо. Большинство же дорог к югу от Серединного моря, включая те, что раньше вели к Морской стене, были утеряны или уничтожены. Их ремонтируют и восстанавливают, однако до состояния, в котором она находилась при Короле-чародее, имперской дорожной сети далеко.

Новая дорога

Строительство дорог не является приоритетом для Имперских властей, поскольку её самые мощные военные подразделения передвигаются по воздуху и плохие дороги скорее служат помехой врагу. Однако в качестве демонстрации имперской мощи было принято решение построить дорогу между Новым портом и Санта-Корой, которая бы отвечала стандартам старых имперских трактов. К несчастью для строителей и инженеров, часть этой дороги проходит через Дикий лес и постоянно подвергается атакам сил, подвластных Верховной друидке.

Трактопады

Во многих местах на территории империи можно найти обломки камней, подобных тем, которые использовали при строительстве имперских трактов. Либо это то что осталось от трактов за которыми плохо ухаживали, либо доказательство легенды о том, что тракты Короля-чародея уходили в сам Верхний мир! Немногие верят в это до конца, ведь это значит, что Король-чародей был могущественнее самого Архимага. Тем не менее поверье достаточно распространено, чтобы эти груды камней называли трактопадами.

Santa-Cora, City of Temples (Санта-Кора, город храмов)

Санта-Кора всегда была духовным центром Империи. Теперь, когда Жрица возвела здесь Собор, город может стать духовным центром мира. Некоторым из богов, представленных в Соборе, также посвящены храмы за городской стеной. Храмы богов, не представленных в Соборе, украшают собой другие части города.

В знак благоволения богов к Санта-Коре в городе самое изобильное рыболовство во всем Серединном море. Город раскинулся вдоль побережья, где все заливы полны рыболовецких судов, украшенных символами разных богов, в честь которых освящен корабль.

The Sea Wall (Морская стена)

Морская стена защищает южное побережье Империи от кракенов и прочих исполинских чудовищ, которые по каким то причинам выбираются на берег именно здесь и никогда на севере.

Она находится в двадцати милях от побережья и эти двадцать миль стали «ничейной зоной», усыпанной остатками более старых стен. Этого расстояния, похоже, хватает, чтобы стена была в безопасности от цунами и тайфунов и чтобы ее защитники имели достаточно времени подготовиться к атаке. Однако им бы никогда не устоять без доскональной магической разведки, сообщающей об атаках гигантских монстров и серьезных вторжениях сахуагинов и прочих мутантов. В свое время Архимаг, Жрица, Император и Великий золотой ящер каждый внесли свой вклад в магию Морской стены. Империи сложно с этим смириться, но сейчас Верховная друидка взяла на себя часть плацдарма в Кровавом лесу.

The Shadow Port (Порт теней)

Порт теней — это темная сторона Глиттерхейгена, отличный приют для контрабандистов и пиратов. Правда это или нет, но говорят, что здесь скрываются воровские гильдии, когда в Глиттерхейгене становится слишком уж жарко.

Starport (Звёздный порт)

Звездный порт вздымается ввысь до самого Верхнего мира. Здесь на отдых и ремонт останавливаются звёзды.

The Throne Point (Тронный мыс)

Несмотря на все усилия Драконьей империи мыс к югу от Согласия все равно называют Тронным мысом. Трон, о котором идет речь, принадлежал змеиным правителям, предшествовавшим Королю-чародею. Сам мыс остается дикой территорией, вероятно из-за призраков древней змеиной расы.

Twisp, Old Town & Burrow (Твисп, Старгород и Нора)

Между Согласием и Лесом Королевы притаились несколько буколических деревенек полуросликов. Беды большого мира похоже обходят их стороной. Местные жители мало интересуются окружающим миром и лишь очень немногие из них изредка покидают родные места.

The Undermarch (Нижний тракт)

Для дворфов вопрос гордости постоянно держать открытым самый длинный в нижнем мире торговый путь. А может дело не только в гордости.

Одной ведь гордости недостаточно, чтобы объяснить те невероятные магические и военные усилия, которые дворфы за долгие годы вложили в этот проход. Или достаточно?

Здесь постоянно есть работа для желающих попробовать свои силы в расчистке боковых или нижних туннелей, которые постоянно открываются в самое неудобное время и в неудобных местах.

Vigil (Вахта)

Семь городов вместе построили и обслуживают этот маяк. Моряки считают его очень полезным инструментом навигации, но он не только для этого. Луч Вахты доходит до Некрополя, Знамения и вод между ними. Этот маяк — магическая станция наблюдения, следящая за опасными островами в центре моря.

The Wake Islands (Острова Бдения)

Эта группа островов к югу от Леса Королевы и Драккенхола известна как острова Бдения. Когда исполины Кору ныряют в пролив Кору, волны цунами обрушиваются именно на эти острова. Здесь всё равно есть местное население, хотя в основном эти те, кто в отчаянии скрывается от каких-то врагов. Но в любое время один из Кору может погрузиться в пролив и волна омоет большую часть островов, забрав с собой тех, кто имел глупость на них поселиться.

Wild Wood (Дикий лес)

В этом лесу власть Верховной друидки сильнее всего. Здесь растут исполинские деревья, включая секвойи, железные дубы и иные, которые имеют имена лишь в языке птиц и медведей.

Автор: Павел «Snarls-at-Fleas»Берлин
Вёрстка: Александр Стрепетилов
Иллюстрация обложки: peterconcept.deviantart.com
По материалам настольно-ролевой игры «13th Age».
Все права принадлежат Pelgrane Press.



zer0nyx.deviantart.com